MODE D'EMPLOI

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT L'INTÉGRALITÉ DU MODE D'EMPLOI DE LA Wii™ AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE, VOTRE DISQUE DE JEU OU VOS ACCESSOIRES Wii. CE MODE D'EMPLOI CONTIENT D'IMPORTANTES INFORMATIONS SUR VOTRE SANTÉ ET VOTRE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ : VEUILLEZ LIRE LES PRÉCAUTIONS SUIVANTES AVANT QUE VOUS OU QUE VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT – Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

Convulsions	Tics oculaires ou musculaires	Perte de conscience
Problèmes de vision	Mouvements involontaires	Désorientation

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
  1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
  2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
  3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
  4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
  5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT – Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou de la douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, ou si vous ressentez des symptômes tels que des fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou tout autre malaise pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ ATTENTION – Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer étourdissement et nausée. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséeux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec un appareil non autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie Nintendo. Copier un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « secours » ou d'« archivage » ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour protéger vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.

REV-E

Mode d'emploi original
Les modes d'emploi des logiciels sont des reproductions numériques des modes d'emploi imprimés. En dehors de quelques ajustements, ils sont identiques en tous points aux originaux. Par conséquent, certaines parties de leur contenu pourraient paraître incongrues aux utilisateurs actuels. De plus, certaines fonctions absentes des versions actuelles pourraient y être mentionnées ou des informations sur des contacts pourraient être erronées. Veuillez noter que les modes d'emploi imprimés n'ont pas toujours été publiés dans plusieurs langues en Amérique du Nord.

DOLBY PRO LOGIC II

Ce jeu est présenté en son surround Dolby® Pro Logic® II. Pour découvrir les sensations fabuleuses du son surround, connectez votre console de jeu à un décodeur Dolby Pro Logic, Dolby Pro Logic II, ou Dolby Pro Logic IIx. Vous aurez besoin de sélectionner « Dolby Pro Logic II » dans les options audio du menu du jeu.

EVERYONE 10+
ENFANTS ET ADULTES 10+
10+
CONTENT RATED BY CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

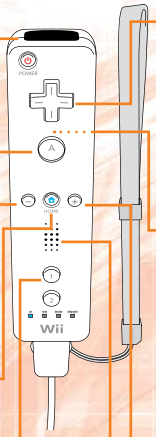
Commandes

Ce jeu est du type "Nunchuk" et la manette Nunchuk doit être connectée au connecteur d'extension externe. Consultez les Actions à la page 4 pour tout savoir en détails sur les commandes.

MISE À JOUR DU SYSTÈME

Notez bien que lorsque vous insèrerez le Disque de Jeu dans la console Wii pour la première fois, la Wii vérifiera que vous avez la version la plus récente du menu du système et, si nécessaire, un écran de mise à jour de système Wii apparaîtra. Appuyez sur OK pour continuer.

Télécommande Wii™



Pointeur
(Pointer vers l'écran) Déplacer le curseur

Bouton A
- Confirmer la sélection
- Faire une passe
- (En maintenant le Bouton Z enfoncé) Passe en chandelle
- (En maintenant le Bouton B enfoncé) Charger un tir, puis faire une passe
- (Pendant que le gardien tient le ballon) Faire une passe
- (Si l'autre joueur fait une Méga Frappe, pointer vers les ballons) Bloquer les Méga Frappes

Bouton −
- (Lorsque les ◀ apparaissent sur l'écran) Déplacer l'écran vers la gauche

HOME
- Afficher le menu HOME

Bouton 1
- (Lors d'un match) Afficher le menu de Pause

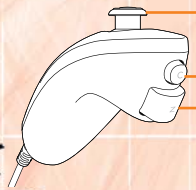
Haut-parleur
Émet les effets sonores au cours de la partie

Croix Directionnelle
- Lorsque les flèches ▲ et ▼ sont affichées sur l'écran) Faire défiler l'écran verticalement
- (Lorsque vous courez) Faire une feinte dans la direction où vous vous déplacez
- (Lorsque vous êtes immobile avec le ballon) Faire une feinte dans la direction choisie à l'aide des boutons
- (Lorsque vous n'avez pas le ballon) Faire un tacle latéral

Bouton B
- (Dans votre camp) Dégager
- (Dans le camp de l'adversaire) Tirer
- (Maintenir enfoncé quand vos coéquipiers sont dans le camp de votre adversaire) Faire un Tir Spécial
- (Maintenir enfoncé quand le Capitaine est dans le camp de votre adversaire) Faire une Méga Frappe
- (En maintenant le Bouton Z enfoncé) Faire un Tir en Chandelle
- (Pendant que le gardien tient le ballon) Dégager
- Charger le ballon (maintenir le Bouton B enfoncé)

Bouton +
- (Lorsque les ▶ apparaissent sur l'écran) Déplacer l'écran vers la droite

Nunchuk™



Stick Directionnel
- Déplacer votre personnage

Bouton C
Utiliser les Articles Spéciaux / Techniques Spéciales

Bouton Z
- Pousser le ballon vers l'avant, puis sprinter légèrement
- Utiliser le Bouton Z et le Bouton A Passe en chandelle
- Utiliser le Bouton Z et le Bouton B Tir en chandelle

⚠ AVERTISSEMENT: UTILISATION DE LA DRAGONNE
Veuillez utiliser la dragonne pour éviter de blesser les personnes se trouvant près de vous ou d'endommager les objets alentours ou la Télécommande Wii au cas où vous lâcheriez accidentellement la Télécommande Wii au cours d'une partie. Gardez aussi les recommandations suivantes à l'esprit:
- Assurez-vous que tous les joueurs portent bien la dragonne lorsque c'est à leur tour de jouer.
- Ne lâchez pas la Télécommande Wii au cours de la partie.
- Essuyez-vous les mains si vous vous mettez à transpirer.
- Faites assez de place autour de vous lors d'une partie et assurez-vous qu'il n'y a rien ni personne dans les aires de jeu où vous vous déplacerez.
- Tenez-vous à au moins un mètre du téléviseur.

Actions

Cette liste vous indique les types d'actions que vous pouvez réaliser lors d'un match. Maîtriser chaque action et utiliser une action au bon moment sont les clés de la victoire.

Liste d'Actions

Se déplacer

Mouvement, dribbler	Stick Directionnel
Feinte dans le sens de déplacement	Croix Directionnelle+ lors d'un dribble

Attaque

Faire une passe	Bouton A
Passe en chandelle	Bouton Z + Bouton A
Tirer	Bouton B
Tir en chandelle	Bouton Z + Bouton B
Reprise directe	Bouton B avant de recevoir une passe
Tirs spéciaux (Coéquipiers uniquement)	Maintenir le Bouton B enfoncé lors d'un tir
Méga Frappe (Capitaine uniquement)	Maintenir le Bouton B enfoncé lors d'un tir

Défense

Changer de coéquipier	Bouton A
Tacle latéral	Croix Directionnelle+
Gros Coup	Secouer la Télécommande Wii
Dégager le ballon	Appuyez sur le Bouton B lorsque le ballon est dans votre camp ou avant de toucher le ballon dans votre camp
Méga Raté	Lors d'une Méga Frappe de votre adversaire, secouez le Nunchuk pendant que la jauge est affichée sur l'écran

Gardien de But

Faire une passe	Bouton A
Dégager	Bouton B
Méga Arrêts	Pointez en direction des ballons qui arrivent à l'aide de la Télécommande Wii et appuyez sur le Bouton A

- Normalement, le gardien se déplace automatiquement.
- Si le gardien a le ballon et vous n'appuyez sur aucun bouton, il fera automatiquement une passe après un certain temps.

Articles

Utiliser les Objets Spéciaux / Techniques Spéciales	Bouton C
Changer d'article	Secouer le Nunchuk

Articles Spéciaux

De nombreux Articles Spéciaux apparaîtront lors du match. Ces articles peuvent s'obtenir en faisant un tir chargé ou lorsque vous êtes attaqué et vous pouvez en garder jusqu'à deux à la fois. Secouez le Nunchuk pour changer d'article puis appuyez sur le Bouton C.

Articles

Carapace Verte	Lance des carapaces vertes pour renverser les personnages.
Carapace Rouge	Lance des carapaces rouges à tête chercheuse pour renverser les adversaires.
Carapace Bleue	Lance des carapaces bleues qui gèlent les personnages.
Carapaces à Pics	Lance des carapaces à pics qui rebondissent sans cesse pour renverser les adversaires.
Peau de Banane	Place des peaux de bananes qui font glisser et chuter les personnages.
Bob-omb	Jette des bombes explosives qui font voler les personnages dans les airs.
Chomps	Lorsque les Chomps sont lâchés, ils immobilisent tous les joueurs qu'ils touchent.
Champignon	Permet de se déplacer plus rapidement pendant un certain temps.
Étoile	Vous rend invincible pendant un certain temps et renverse les joueurs que vous touchez.

Si vous avez plus d'un exemplaire du même article, vous pouvez tous les utiliser en même temps en appuyant sur le Bouton C. Si vous avez de gros articles, vous pouvez aussi les utiliser en appuyant sur le Bouton C.

Méga Frappe

Ce tir ne peut être utilisé que par le Capitaine de l'équipe. Le ballon se divisera en plusieurs ballons alors qu'il se dirige vers le but et chaque ballon qui rentrera comptera pour un but. Cependant, il laisse votre Capitaine vulnérable à toute attaque, alors assurez-vous que celui-ci est en sécurité avant de l'utiliser!

Appuyez sur le Bouton B pendant que vous vous trouvez dans le camp de votre adversaire et une jauge apparaîtra. Arrêtez l'aiguille blanche à l'aide du Bouton B.

Plus l'aiguille s'arrêtera prêt de la section orange, plus il y aura de ballons!

Après que l'aiguille blanche ait été arrêtée une fois, elle se remettra à bouger. Une section orange et verte apparaîtra à droite de la jauge. Utilisez le Bouton B pour arrêter à nouveau l'aiguille aussi prêt que possible de la section orange.

Plus l'aiguille s'arrêtera prêt de la section orange, plus les ballons iront vite!

La Méga Frappe sera activée et votre Capitaine tirera. Vous marquerez autant de buts qu'il y aura de ballons qui rentreront dans les filets.

Activer la Méga Frappe!

Méga Raté

Lorsque votre adversaire tente une Méga Frappe et la jauge s'affiche sur l'écran, vous pouvez secouer le Nunchuk pour faire trembler la jauge et anéantir ainsi l' espoir de votre adversaire de réaliser un bon tir.

Méga Arrêts

Si votre adversaire tente une Méga Frappe, vous prendrez le contrôle du gardien et essaierez d'arrêter les ballons qui foncent vers vous. Des icônes de mains apparaîtront. Déplacez-les à l'aide de la Télécommande Wii et appuyez sur le Bouton A. Placez les icônes de mains sur les ballons qui arrivent et appuyez sur A pour les arrêter.

Super Techniques

Parfois, lorsque vous réaliserez un tir chargé, vous recevrez une Super Technique. Appuyez sur le Bouton C pour l'utiliser lorsque vous contrôlez votre Capitaine. L'effet de la Super Technique dépendra du Capitaine que vous utilisez, alors n'hésitez pas à expérimenter!

Lorsque vous aurez une Super Technique, appuyez sur le Bouton C pour l'utiliser!

Utiliser la Super Technique!

La Super Technique de Mario le fait grandir et lui permet d'aplatir ses adversaires. Utilisez-la pour avoir plus de chances de marquer!

Super Charge

Lorsque deux joueurs d'une même équipe se passent le ballon, l'énergie qui entoure celui-ci changera de couleur après chaque passe réussie de la manière suivante: mauve ➡ rouge ➡ orange ➡ jaune ➡ blanc. Plus l'énergie s'approchera de la couleur blanche, plus le ballon deviendra puissant, ce qui améliorera vos chances de marquer un but.

Modes

De nombreux modes différents vous sont offerts. Lorsque vous jouerez pour la première fois, choisissez Strikers 101 pour apprendre à utiliser les commandes du jeu.

Domination

Dans ce mode, les règles du jeu et le nombre de participants peut être sélectionné librement, ce qui en fait un mode idéal pour une partie où vous jouez l'un contre l'autre ou en collaboration. Sélectionnez un Capitaine, des Coéquipiers et un Stade puis foncez sur le terrain!

Connexion Wi-Fi Nintendo

Affrontez vos amis ou d'autres joueurs classés. Progressez au CLASSEMENT en affrontant des joueurs de la région spécifique où vous jouez. Remportez des points au classement en marquant des buts, en postant vos victoires et même tout simplement en participant à la compétition.

En Route Vers la Coupe Striker

Choisissez une équipe et battez-vous pour remporter la coupe dans un tournoi à séries qualificatives. Remportez chaque coupe pour passer une série. Votre but suprême est de remporter la Coupe Striker! Les joueurs peuvent jouer à plusieurs uniquement de manière collaborative dans ce mode.

Salle des Coupes

CALENDRIER indique les matchs à venir. CLASSEMENT indique votre place au classement et l'historique de vos victoires et de vos défaites jusqu'à ce jour. RÈGLEMENT affiche le règlement de la coupe. Sélectionnez PRÊT lorsque vous êtes prêt à commencer le match. Si vous souhaitez arrêter de jouer, sélectionnez RETOUR pour revenir au Menu Principal. Si vous souhaitez arrêter de jouer, sélectionnez RETOUR à partir de l'écran de la Salle des Coupes. Vous aurez l'option de SAUVEGARDER ET QUITTER, de RECOMMENCER, pour recommencer à partir du premier match avec la même équipe, ou d'ANNULER pour retourner directement à la Salle des Coupes.

▶ Abréviations du Classement

V	Nombre de victoires	**BM**	Buts Marqués
D	Nombre de défaites	**BE**	Buts Encaissés
DMS	Défaites en Mort Subite	**PTS**	Total des points remportés

Défis

Relevez une série de défis divers pour chaque personnage. Chaque défi que vous remporterez déverrouillera une Carte de Joueur. Pointez vers le personnage dont vous souhaitez relever le défi et appuyez sur le Bouton A.

Strikers 101

Consultez les commandes du jeu et entraînez-vous à les utiliser. Pointez vers la leçon que vous souhaitez pratiquer et appuyez sur le Bouton A. Le temps que vous passerez à apprendre les Super Techniques et les Méga Frappes vous sera bien utile lorsque vous serez sur le terrain.

Panthéon

Consultez les trophées que vous avez remportés sur la Route Vers la Coupe Striker et les Cartes de Joueur obtenues en relevant les Défis. Pointez vers l'objet que vous souhaitez consulter et appuyez sur le Bouton A.

Connexion Wi-Fi Nintendo

Connexion Sans Fil

Avec Mario Strikers ™ Charged, il est possible de jouer par le biais d'Internet contre vos amis ou n'importe qui d'autre, à l'aide du service Connexion Wi-Fi Nintendo.

NOTE: Si vous utilisez le service Connexion Wi-Fi Nintendo dans Mario Strikers Charged, vous ne pourrez jouer qu'avec les joueurs d'Amérique du Nord et d'Amérique du Sud, notamment les pays frontaliers. Si vous choisissez Matchs Amicaux et invitez quelqu'un d'un autre continent après avoir inscrit son code d'ami, il se peut que vous puissiez jouer contre lui ou contre elle, mais Nintendo ne recommande pas ceci, car les ralentissements causés pourraient rendre le match impossible.

Le système Connexion Wi-Fi Nintendo a été développé pour offrir l'expérience la plus sécurisée possible. Si vous échangez vos codes d'amis par le biais de forums Internet ou avec des inconnus, vous risquez de recevoir des données indésirables ou des commentaires grossiers. C'est pour cela que nous vous suggérons de ne pas partager vos codes d'amis avec des gens que vous ne connaissez pas.

Le Contrat de Licence d'Utilisateur qui régit le jeu en ligne pour la Wii et spécifie la Politique de Confidentialité de la Wii est disponible dans les Paramètres de la console Wii et en ligne sur le site http://www.nintendo.com/consumer/systems/Wii/en_na/privacy.jsp

Wi-Fi par le biais du service Connexion Wi-Fi Nintendo

Pour Commencer

Afin de pouvoir jouer dans les meilleures conditions possibles, vous devez avoir une connexion à haute vitesse active et devez régler les paramètres de pays sur votre console Wii. Si les paramètres de pays ne sont pas corrects, il se peut que vous rencontriez des problèmes pour jouer par le biais du service Connexion Wi-Fi Nintendo.

Les Miis et leur surnom qui sont sauvegardés dans votre console Wii seront utilisés lorsque vous jouerez par le biais de la Chaîne Mii. Lorsque vous vous connectez au service Connexion Wi-Fi Nintendo, il est très possible que le surnom de votre Mii soit visible. Afin de protéger votre vie privée, ne révélez pas d'informations confidentielles telles que nom de famille, numéro de téléphone, date de naissance, âge, courriel d'école ou adresse lorsque vous communiquez avec d'autres personnes.

Sélectionnez un Mii

Sélectionnez le Mii que vous utiliserez pendant des matchs de Connexion Wi-Fi Nintendo.

Centre CWF Nintendo

Le CLASSEMENT est remis à zéro chaque semaine, ce qui signifie que vous aurez toujours la chance d'atteindre le haut du classement Nintendo CWF.

Saison

La section Saison reflète le temps qu'il reste avant la fin de la période de classement.

Joueur du Jour

Le joueur qui marque le plus de points au cours d'une journée. Les Matchs Amicaux ne sont pas pris en compte dans le classement.

Classé (Aléatoire)

Séries

Un joueur actuel qui utilise le service Connexion Wi-Fi Nintendo sera sélectionné au hasard comme adversaire.

Points

Il y a trois matchs par Série. Le joueur recevra des points pour chaque match remporté. L'équipe perdante recevra un point. D'autres points seront attribués selon le nombre de buts marqués. Toute déconnexion comptera comme perte et entraînera une perte de points.

Séries avec un Invité

- Vous pouvez connecter deux Télécommandes Wii à une console Wii.

Matchs Amicaux

Lorsque vous participerez à un Match Amical, vous devrez d'abord inscrire quelqu'un comme ami.

JOUER

Choisissez JOUER pour sélectionner le niveau du match et les règles du match.

↓

Sélectionnez le niveau du match, le règlement et un Stade.

↓

Sélectionnez INVITER UN AMI dans le vestiaire.

↓

Sélectionnez un ami à partir de la liste d'amis.

↓

Attendez que l'ami que vous avez invité choisisse ACCEPTER.

↓

Le statut de la connexion sera indiqué à l'aide d'une ★.

↓

Sélectionnez ACCEPTER et le match débutera.

Si un ami vous invite, vous recevrez une Invitation en ligne.

- Si vous jouez seul, sélectionnez ACCEPTER.
- Si vous jouez à deux, sélectionnez ACCEPTER + INVITÉ.
- Si vous souhaitez refuser l'invitation, sélectionnez REFUSER.
- Si vous souhaitez consulter les paramètres que votre ami a sélectionnés pour le match, sélectionnez Voir les Options.

Qualité de la Connexion

- Le statut de votre connexion à l'adversaire sélectionné sera indiqué par une ★.
  - ★ Une connexion faible; vous en ressentirez les effets au cours d'une partie.
  - ★★ Une connexion assez faible mais vous pourrez tout de même jouer.
  - ★★★ Aucun problème pour jouer.
  - ★★★★ Conditions de jeu parfaites.
- Le nombre de ★ n'est qu'à titre indicatif. Divers paramètres du jeu et les fluctuations de connexion à Internet et du signal LAN sans fil signal peuvent aussi affecter la partie.
- Lorsque le Match CWF débute, votre adversaire doit aussi sélectionner ACCEPTER.

Liste d'Amis

Pour jouer en MATCH AMICAL il vous faudra enregistrer un ami à l'aide de cette option.
Sélectionnez AJOUTER UN AMI et inscrivez son code d'ami à 12 chiffres pour l'enregistrer.

- Donnez votre propre code d'ami, qui apparaît en haut de l'écran, à vos amis. Si les amis enregistrés sont connectés à la Connexion Wi-Fi Nintendo et sont disponibles, DISPONIBLE apparaîtra à côté de leur nom.

Classement

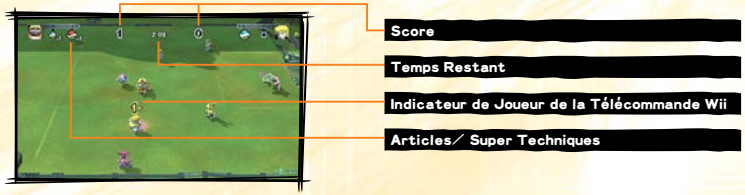
MON CLASSEMENT	Voir ceux qui ont le classement le plus semblable au vôtre cette saison.
AMIS	Voir le classement d'amis enregistrés selon leurs points.
MENEURS DE LA SAISON	Voir les 10 premiers du classement d'une saison (1 semaine).
CLASSEMENT QUOTIDIEN	Voir ceux qui ont le classement le plus semblable au vôtre aujourd'hui.
MENEURS DE LA JOURNÉE	Voir les 10 premiers du classement d'une journée.

Écran de Jeu

Cette section explique l'écran qui apparaît lors d'une partie et le Menu de Pause. Le numéro qui apparaît au dessus des joueurs correspond au numéro de chaque Télécommande Wii.

Écran de Match

Lorsque le temps est écoulé, l'équipe qui a marqué le plus de buts a gagné. Si le score est nul, une Mort Subite commencera et la première équipe qui marquera remportera la partie.



Menu de Pause

Appuyez sur le Bouton 1 pendant une partie pour ouvrir le Menu de Pause. Sélectionnez une option et appuyez sur le Bouton A pour la confirmer.

REPRENDRE	Continuer le match.
CHOISIR UN CAMP	Répartissez les joueurs dans les équipes qui participeront au match.
OPTIONS AUDIO	Changer le niveau du VOLUME – MUSIQUE, du VOLUME – BRUITAGES et du VOLUME – VOIX. Pointez vers les flèches et appuyez sur le Bouton A pour changer le volume.
OPTIONS D'AFFICHAGE	Sélectionnez DYNAMIQUE ou STATIQUE comme Type de Caméra. Le niveau de zoom peut être réglé sur 5 niveaux différents.
STATISTIQUES	Consultez les statistiques des matchs, telles que buts marqués et nombres de tirs.
COMMANDES	Consultez les commandes du jeu.
QUITTER	Quitter le match. Si vous jouez en mode EN ROUTE POUR LA COUPE STRIKER, cela comptera pour une perte.

Open Dynamics Engine
© 2001-2004, Russell L. Smith.
All rights reserved.
Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution. Neither the names of ODE's copyright owner nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?

BESOIN D'AIDE DANS UN JEU?

Nous vous suggérons d'utiliser votre moteur de recherche préféré pour trouver des astuces sur Internet. Essayez quelques-uns de ces mots clés dans votre recherche : « solution complète », « FAQ », « codes », « trucs » et « astuces ».

Information sur le recyclage des produits :
Visitez : recycle.nintendo.com

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Cherchez-le toujours sur les boîtes lorsque vous achetez des consoles de jeux vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.

Nintendo

63734B

www.nintendo.com